

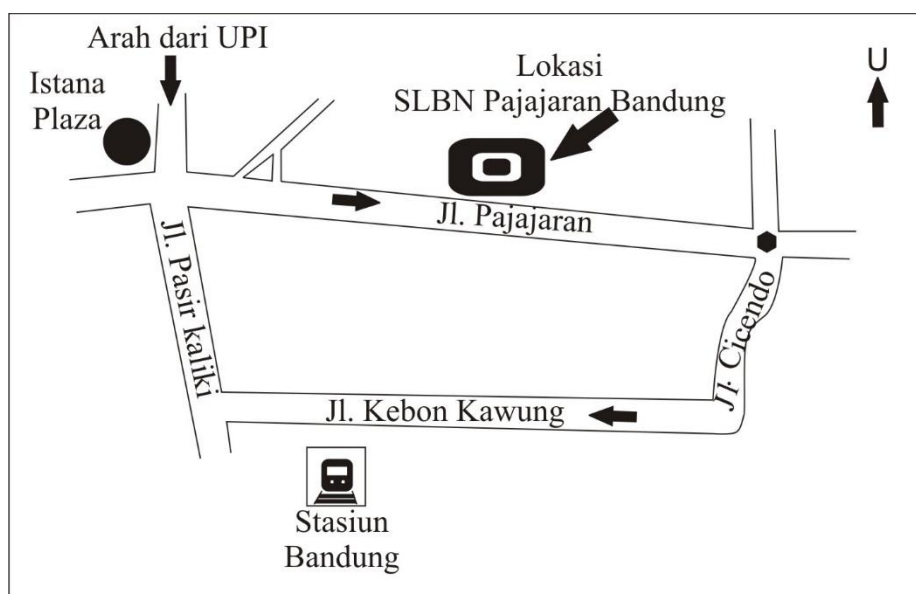
### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Lokasi dan subjek penelitian

###### 1. Lokasi penelitian

Tempat penelitian yang dilaksanakan di SLBN-A Pajajaran jenjang SMALB, berada di jalan Pajajaran No. 50-52 Bandung 40171.



Gambar 1.1  
Foto peta lokasi SLBN Pajajaran Bandung  
(sumber dokumentasi Indra Nur Muhammad 2014)

###### 2. Subjek penelitian

Penelitian ini lebih difokuskan pada penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* di kelas X musik SLBN-A Pajajaran Bandung. Peneliti menetapkan subjek dan sampel penelitian tersebut, berjumlah tiga siswa dari enam siswa. Ketiga siswa tersebut adalah Agus Prasetyo, Muhamad Sofwan Maulana Soleh, dan Tubagus Muhamad Abiem Setiawan. Siswa tersebut mempunyai kebersedian terlibat dalam penelitian ini, selain itu ketiga siswa ini memiliki latar belakang kemampuan mengoperasikan *software sonar* yang berbeda-beda. Kemampuan dari ketiga siswa tersebut adalah Muhamad Sofwan Maulana Soleh

(memiliki pengalaman mengoperasikan *software sonar*), Tubagus Muhamad Abiem Setiawan (memiliki sedikit pengalaman kemampuan dalam mengoperasikan *software sonar*), dan Agus Prasetyo (belum pernah memiliki pengalaman mengoperasikan *software sonar*). Ketiga siswa yang tidak bersedia terlibat dalam penelitian adalah Kukuh Kusdiana, Urba Firmansyah dan Agif. Selain ketersediaan siswa, terdapat seorang siswa yang memiliki cacat ganda tunanetra dan autisme yaitu siswa yang bernama Agif, sehingga bagi peneliti akan sulit untuk mengembangkan penelitian ini.

## B. Desain Penelitian

Desain Penelitian dibuat agar proses penelitian lebih terstruktur dan memiliki tahapan-tahapan serta prosedur yang jelas. Menurut Sukmadinata (2009, hlm. 99) dikemukakan bahwa

Peneliti yang berparadigma kualitatif ini adalah sebagai kajian atau untuk menggali kasus dalam arti penelitian difokuskan pada satu fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami secara mendalam, dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya.

Hasil dari penelitian ini berupa paparan pelaksanaan kegiatan penelitian di lapangan serta berdasarkan kajian kepustakaan. Proses penelitian ini menerapkan penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* di SLBN-A Pajajaran Bandung, yang diterapkan kepada tiga siswa sebagai subjek sekaligus sampel penelitian yang dilaksanakan di jenjang kelas X program studi seni musik pada pembelajaran *combo*. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan penelitian, yakni tahap awal atau persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan penelitian. Adapun isi dari tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap awal

Tahap awal yang dilakukan penelitian pada Februari hingga maret 2014 diawali dari penentuan judul penelitian yaitu “Penggunaan *Software Sonar* untuk Pembelajaran *Combo* bagi Siswa Kelas X di SLBN-A Pajajaran Bandung”. Pada tahap kajian pendahuluan ditentukan pengkajian judul lebih dalam serta

pembuatan latar belakang masalah mencakup permasalahan-permasalahan yang faktual sehingga hasil penelitian mendapatkan lebih bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Tahap awal penelitian ini mempunyai beberapa langkah-langkah yang di lakukan, langkah tersebut yakni sebagai berikut:

Pertama, ditentukan dosen pembimbing satu dan dua sebagai konsultan dan pembimbing peneliti berdasarkan rekomendasi dewan Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Musik. Penentuan dosen pembimbing ini sesuai dengan keterkaitan rencana penelitian. Setelah penentuan dosen pembimbing, peneliti menentukan latar belakang masalah dan rumusan masalah. Setelah itu menentukan tujuan, manfaat dan syarat untuk penelitian sesuai dengan keterkaitan judul dan latar belakang yang dikaji. Penyusunan proposal ini tentu dilakukan konsultasi dan bimbingan kepada dosen pembimbing. Hasil konsultasi dan bimbingan ini, selanjutnya peneliti mengajukan proposal skripsi untuk disahkan oleh pembimbing satu, pembimbing dua, dan Ketua jurusan. Langkah pertama ini menghasilkan proposal penelitian dan Surat Keputusan pelaksanaan penelitian.

Kedua, peneliti kemudian menghadap Bapak Drs. H. Heryanto Amuda, M.Phil, SNE selaku kepala sekolah di SLBN-A Pajajaran Bandung. Peneliti mendatangi ke tempat penelitian bertujuan agar mendapatkan izin secara lisan dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan keperluan yang berkaitan dengan kegiatan penelitian tersebut.

Ketiga, mengurus perizinan yang bersifat resmi. Perizinan ini dilakukan mulai dari Kantor Jurusan Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni (FPBS) Universitas Pendidikan Indonesia. Selanjutnya meminta surat pengantar dari Universitas Pendidikan Indonesia untuk permohonan izin kepada pihak Badan Kesatuan Bangsa, dan Politik - Pemerintah Provinsi Jawa Barat, dan terakhir mengurus perizinan kepada pihak Dinas Pendidikan – Pemerintah Provinsi Jawa Barat. Setelah menerima surat permohonan izin resmi dari pihak terkait untuk penelitian, peneliti menyampaikan surat permohonan izin penelitian tersebut kepada pihak SLBN-A Pajajaran Bandung.

Keempat, langkah ini tentunya harus dipersiapkan perlengkapan segala sesuatu hal yang dibutuhkan, berkaitan dengan keadaan saat dilapangan.

Persiapan ini untuk mempermudah mengumpulkan data yang diperoleh dari lapangan. Selain itu, pada langkah ini mempersiapkan instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), draft wawancara maupun serta melakukan dokumentasi di tempat penelitian SLBN-A Pajajaran Bandung. Hal ini dikarenakan peneliti langsung terlibat dalam proses penelitian dengan mengajar di depan kelas.

## 2. Tahap Proses

Proses penelitian telah dilaksanakan pada Mei hingga Juni. Pada tahap ini, proses pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan cara menerapkan penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*. Pada proses pelaksanaan ini mempunyai beberapa langkah-langkah yaitu, proses pelaksanaan pembelajaran, wawancara, dan kajian kepustakaan. Pengumpulan data penelitian dari langkah tersebut adalah sebagai berikut:

Pertama, peneliti melaksanakan pengajaran dibagi menjadi empat pertemuan. Keempat pertemuan ini terkait dengan desain, pengaplikasian, dan hasil dari penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* bagi Siswa kelas X di SLBN-A Pajajaran Bandung.

Kedua, Setelah proses pelaksanaan penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* selesai dilakukan, peneliti mewawancarai kepada siswa yang mengikuti proses penelitian. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana manfaat yang didapat siswa setelah mengikuti proses penelitian ini. Peneliti ingin mengetahui penggunaan *software sonar* yang dapat menumbuhkan kemandirian dan kreativitas untuk pembelajaran *combo*. Selain itu peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran *combo* agar mengetahui kelemahan dan kelebihan dari penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*.

Ketiga, pada Langkah ini, peneliti dilakukan kajian kepustakaan dengan mencari data-data yang sesuai dengan topik permasalahan. Semua data yang diperoleh dari lapangan diolah melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan data.

### 3. Tahap Pelaporan

Pada tahap pelaporan ini, setelah semua hasil penelitian dilapangan selesai, dilakukan hasil pelaporan untuk menyempurnakan hasil penelitian yang sudah dibuat sehingga hasil tersebut siap ketika proses diseminasi skripsi.

#### C. Metode Penelitian

Mengkaji sebuah penelitian, perlu adanya metode dalam mempelajari, memeriksa, menyelidiki, dan mempertimbangkan untuk mendapatkan hasil yang akurat. Sesuai dengan topik permasalahan yang diteliti, peneliti bertujuan agar data yang dihasilkan akurat dan dapat dijelaskan sesuai dengan topik permasalahan penelitian. Metode penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang sejauh mana siswa kelas X di SLBN A Pajajaran Bandung dapat mengetahui, memahami, dan mempelajari tentang penggunaan *softwaresonar* untuk pembelajaran *combo*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian evaluatif. Menurut Arikunto (2010, hlm. 41) bahwa:

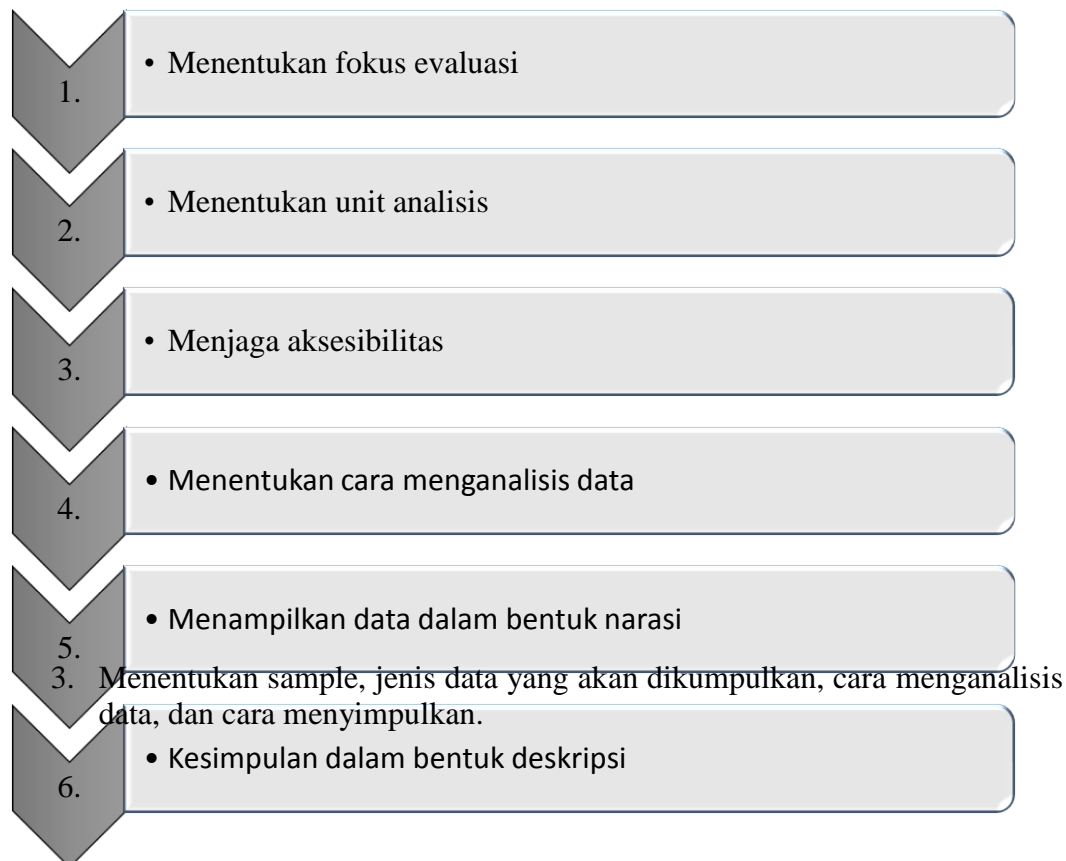
Penelitian evaluatif adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui kinerja sebuah transformasi pembelajaran. Transformasi artinya proses pengubahan, sedangkan formasi artinya bentuk. Jadi arti keseluruhan transformasi adalah pengubahan bentuk.

Metode merupakan salah satu cara yang mutlak untuk mendapatkan hasil yang akurat dalam mengkaji sebuah penelitian. Metode penelitian disesuaikan dengan topik permasalahan yang ditentukan, hal ini bertujuan agar data yang dihasilkan akurat dan dapat dijelaskan sesuai dengan topik permasalahan. Sukmadinata (2010, hlm. 120) menjelaskan bahwa “metode penelitian evaluatif merupakan suatu desain dan prosedur evaluasi dalam mengumpulkan data dan menganalisis data secara sistematis untuk menentukan nilai atau manfaat (*worth*) dari suatu praktik pendidikan.”

Menurut Royse (dalam Nurjhani, 2007) bahwa tahap-tahap evaluasi program dengan pendekatan kualitatif secara garis besar adalah

1. Menentukan tujuan evaluasi, jangka waktu evaluasi, dan faktor pendukung lain seperti aksesibilitas ke dalam program

2. Menentukan unit analisis yang merujuk kepada individu yang terlibat dalam program (panitia, peserta, penyandang dana, pengguna output program, unsur pendukung program).



Bagan 1.1  
Langkah-langkah prosedur evaluasi program

Berikut langkah-langkah prosedur evaluasi program yang menggunakan pendekatan kualitatif:

1. Menentukan fokus evaluasi

Fokus evaluasi dalam penelitian ini adalah seberapa pengaruh besar manfaat penggunaan *software sonar* dalam meningkatkan kemandirian dan kreativitas siswa untuk pembelajaran *combo*.

## 2. Menentukan unit analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah perorganisasian, pengaplikasian dalam penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*, dan hasil dari pembelajaran *combo* dalam menggunakan *software sonar*.

### 3. Menjaga aksesibilitas

Menjaga aksesibilitas dalam penelitian ini, peneliti terlibat dengan pihak-pihak yang terkait. Pelaksanaan penelitian ini membutuhkan dukungan, bantuan, kerjasama dengan berbagai pihak. Seperti keterkaitan dengan kepala sekolah, guru yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dan guru yang terkait khususnya guru mata pelajaran *combo*. Keterkaitan guru dengan mata pelajaran *combo* agar penelitian dapat berjalan lancar. Selain itu, pihak yang terkait dalam pembuatan surat resmi permohonan izin untuk penelitian adalah dengan Jurusan Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni (FPBS) Universitas Pendidikan Indonesia. Selanjutnya meminta surat pengantar dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Pendidikan Indonesia untuk permohonan izin kepada pihak Badan Kesatuan Bangsa, dan Politik - Pemerintah Provinsi Jawa Barat, dan terakhir melakukan perizinan kepada pihak Dinas Pendidikan - Pemerintah Provinsi Jawa Barat.

### 4. Menentukan cara menganalisis data

Peneliti menentukan cara mengumpulkan data dengan bertanya atau konsultasi kepada kedua dosen pada saat proses bimbingan dengan menggunakan aturan buku pedoman penulisan Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2013 dan menggunakan buku literatur dari berbagai sumber yang diperlukan.

### 5. Menampilkan data dalam bentuk narasi

Menampilkan data dalam bentuk narasi dilakukan setelah hasil data-data terkumpul. Cara menganalisis data dilakukan dengan menggunakan analisis pendekatan kualitatif.

### 6. Kesimpulan dalam bentuk deskripsi

Kesimpulan dalam bentuk deskripsi tentang penelitian ini, menjelaskan secara detil hasil penelitian yang diperoleh.



#### D. Definisi operasional

Pemahaman yang tepat dalam penelitian diperlukan definisi operasional. Penggunaan istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menghindari salah penafsiran dari penelitian skripsi ini. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1. Penggunaan *software sonar*

Penelitian ini menggunakan *software sonar* dimana siswa dalam mempelajari *combo*, siswa akan belajar dengan menggunakan *software sonar*. Definisi *software* menurut Roger S. (2002, hlm. 10) mendefinisikan perangkat lunak adalah: “Perintah program komputer yang bila di eksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang di inginkan”, dan *sonar* adalah produk unggulan dari perusahaan *Cakewalk* yang dapat menghubungkan *MIDI* dan *sequencer audio digital* untuk program *Windows*. *Sonar* memiliki seperangkat fitur komprehensif yang membuat alat tunggal yang paling produktif untuk pengarang suara dan musik.

##### 2. Pembelajaran *Combo*

Pembelajaran atau pengajaran pada dasarnya merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. *Combo* adalah gabungan permainan dari beberapa alat musik. Beberapa alat musik yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat musik *keyboard*, gitar, dan *drum*. Melalui perubahan proses pembelajaran *combote* tersebut terjadi perubahan perkembangan kemajuan, baik dalam fisik-motorik (keterampilan), intelek, sosial-emosi maupun sikap dan nilai.

#### E. Instrumen penelitian

Definisi instrument penelitian menurut tokoh pendidikan Sugiyono (2013, hlm. 102) mengatakan bahwa “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena ini disebut variabel penelitian”. Peneliti melakukan penelitian langsung ke lapangan bertujuan untuk melakukan pengumpulan data analisis dan membuat kesimpulan. Sugiyono (2013,222) menyatakan bahwa “peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai

sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.“

Pada pembelajaran *combo* dengan menggunakan *software sonar*, pada prosesnya telah disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam pelaksanaan penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*, dilakukan empat kali pertemuan dengan ketentuan dari setiap pertemuan disusun dalam satu RPP. Setiap RPP pertemuan tersebut adalah RPP pertemuan pertama, RPP pertemuan kedua, RPP pertemuan ketiga, dan RPP pertemuan keempat.

Adapun definisi instrumen menurut tokoh pendidikan Arikunto (2013, hlm. 22) mengatakan bahwa “instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”. Sedangkan untuk penelitian kualitatif instrumen penelitiannya adalah peneliti itu sendiri, seperti yang dikemukakan oleh Sugiono (2013, hlm. 222). “Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri”.

Peneliti sebagai instrumen penelitian mencari data langsung ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data analisis dan membuat kesimpulan. Sugiyono (2013, hlm.222), mengatakan bahwa “peneliti kualitatif sebagai *human instrumen* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya”.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini, didapat melalui perorganisasian dan desain penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*. Pengumpulan data penelitian ini salah satunya melakukan wawancara. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada narasumber yang terkait. Narasumber tersebut adalah tiga siswa kelas X program studi seni musik yang mengikuti penelitian ini.

Sugiyono (2013, hlm. 224) “Untuk memperoleh hasil data yang akurat dan lengkap, peneliti harus memahami dan mengetahui teknik pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data tanpa mengetahui teknik pengetahuan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”.

Pembelajaran *combo* yang biasa dilakukan di SLBN-A Pajajaran Bandung ini, hanya mempelajari imitasi langsung dari guru pelajaran *combo*. Hal ini siswa tidak mendapatkan kemandirian untuk mempelajari karya di luar kegiatan sekolah dan siswa tidak dapat menumbuhkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan salah satu solusi dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemandirian dan kreativitas sehingga mendapatkan kemudahan menyesuaikan diri sendiri dengan keadaan (*adaptif*).

Penggunaan *software sonar* ini siswa dapat mempelajari dari sebuah karya yang berbentuk *midi*, baik karya dari guru tersebut maupun selain karya dari guru yang sudah dibuat berbentuk *midi*. Siswa menggunakan *software sonar* untuk mempelajari alat musik masing-masing yang digunakannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara:

1. Perorganisasian penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*.

Peneliti menerapkan pembelajaran berbantuan komputer dalam penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*. Sebelum pembelajaran *combo* dilaksanakan, siswa terlebih dahulu mempelajari *software sonar* yang dibutuhkan untuk mempelajari permainan alat musik masing-masing yang digunakannya. Perorganisasian penggunaan *software sonar* yang dipelajari yaitu satu kali pertemuan pembelajaran.

- a. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama materi yang disampaikan dan mempraktekan langsung oleh siswa adalah dimulai mempelajari cara memasang *software sonar* yang dihubungkan dengan *software jsonar* dalam komputer, pembelajaran *software sonar* membuka proyek, menambahkan *softsynth cakewalk TTS-1*, memainkan karya dalam proyek, mengubah tempo, men-*solo*-kan *track*,

hingga memainkan kembali karya tersebut. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa berdiskusi tentang pembelajaran *software sonar*.

## 2. Desain penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*.

Setelah pembelajaran *software sonar* dilakukan, hal yang dilakukan untuk pertemuan selanjutnya adalah penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* yang diterapkan dibagi dua pertemuan yaitu:

### a. Pertemuan kedua dan ketiga

Mempelajari alat musik yang digunakan masing-masing dengan meniru dari karya. Siswa mempelajari karya dari bagian awal sampai bagian akhir, yang dipelajari satu-persatu bagian.

### b. Pertemuan Keempat

Hasil pembelajaran sebelumnya, siswa dapat memainkan karya panah asmara dari masing-masing alat musik yang digunakan siswa sesuai dengan kemampuan siswa yang dicapai.

## 3. Interview (wawancara)

Pada bagian ini peneliti mewawancarai beberapa pihak yang terkait dalam penelitian ini. Pihak tersebut di antaranya: kepala sekolah, wakasek kurikulum, guru pelajaran *combo*, kepala tata usaha, dan tiga siswa kelas X program studi seni musik yang mengikuti penelitian ini. Wawancara ini lebih mendekati dalam menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Hal ini peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan tertulis yang terkait penelitian, untuk mewawancarai kepada pihak yang disebutkan di atas. Sedangkan pertanyaan dan jawaban dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Beberapa pengumpulan data dianggap penting peneliti tanyakan kepada narasumber adalah sebagai berikut :

### a. Kepada Guru

Peneliti melakukan pertanyaan terkait tentang program pembelajaran musik di SLBN-A Pajajaran Bandung, khususnya pelajaran *combo*.

### b. Kepada Siswa

Peneliti melakukan pertanyaan terkait tentang minat terhadap pelajaran musik dan kegiatan penelitian penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo*. Siswa yang mengikuti penelitian ini terdapat tiga siswa.

#### 4. Dokumen

Untuk melengkapi pengumpulan data yang ada, hasil dari observasi dan wawancara, peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang ada. Dokumen dimanfaatkan sebagai sumber data adanya penelitian ini. Dokumen yang peneliti di anggap penting dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Dokumen tentang peraturan dan kebijakan yang ada, khususnya tentang penyelenggaraan pendidikan di SLBN-A Pajajaran Bandung dan tentang kurikulum yang diterapkan.
- b. Dokumen tentang program sekolah dan program guru mata pelajaran seni musik
- c. Dokumen surat izin terkait penelitian.
- d. Dokumen-dokumen audio dan visual data hasil rekaman pada saat wawancara dan penelitian dilakukan.

#### G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, disesuaikan dengan metode dan teknik pengumpulan data. Analisis data tersebut yaitu melalui penerapan model, desain pembelajaran, dan wawancara. Analisis data yang dilakukan dengan metode pendekatan kualitatif.

Teknik analisis data ini menggunakan pola seperti yang dikemukakan oleh Miles and Huberman (1984) (dalam Sugiyono 2013, hlm. 246) bahwa "teknik analisis data menggunakan pola yang terdiri dari Reduksi Data, *Display* Data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi". Pola tersebut adalah:

##### 1. Reduksi Data

Data atau informasi yang diperoleh dari lapangan sebagai bahan mentah diringkas, disusun lebih sistematis, serta ditonjolkan pokok-pokok penting yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga lebih mudah untuk mendeskripsikan

mengenai pelaksanaan penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* di SLBN-A Pajajaran Bandung.

## 2. Penyajian Data

Pengumpulan data dari hasil penelitian yang dilakukan secara bertahap atau keseluruhan dengan cara mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan agar lebih mudah dipahami. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan pelaksanaan penggunaan *software sonar* untuk pembelajaran *combo* diperlukan beberapa waktu untuk memperoleh sesuai data yang dibutuhkan.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Seluruh kegiatan penelitian yang telah dilakukan dibuat kesimpulan dari semua data yang telah terkumpul dan yang telah diolah, untuk kemudian dicari apakah semua data layak dimasukan dan diterapkan sesuai dengan desain penelitian.